

STAR WARS™

OUTER RIM™

NEGÓCIOS INACABADOS

EXPANSÃO

VISAO GERAL

“Oh, as histórias que eu poderia contar. Muitas delas verdadeiras.”—Hondo Ohnaka

Negócios Inacabados fornece novos personagens, equipamentos, naves, trabalhos, carregamento e tripulação para aspirantes a contrabandistas e caçadores de recompensas, bem como uma maneira de eles viajarem rapidamente pela galáxia passando pelos Mundos do Núcleo. Esta expansão dobra o tamanho de cada baralho de encontro para garantir que não haja dois jogos iguais.

Esta expansão apresenta duas variantes opcionais: favores e ambições. Os favores permitem que os jogadores ajudem uns aos outros de várias maneiras, criando novos caminhos

para negociação e aumentando a interação do jogador ao longo do jogo. As ambições apresentam aos jogadores objetivos adicionais que eles devem realizar para vencer o jogo, fornecendo-lhes uma direção estratégica de longo prazo.

Finalmente, essa expansão aprimora o modo de jogo solo do jogo base, oferecendo a opção de competir contra personagens caçadores de recompensas e adicionando uma carta especial de IA para cada personagem, para que cada oponente apresente seu próprio desafio.

COMPONENTES



2 Extremidades de Mapa
Mundos do Núcleo



8 Plaquetas de Personagens
(com 8 Suportes de Plástico)



91 Cartas de Encontro



45 Cartas de Mercado



8 Cartas de Personagens



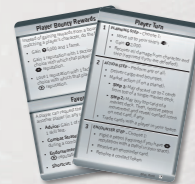
6 Cartelas de Nave



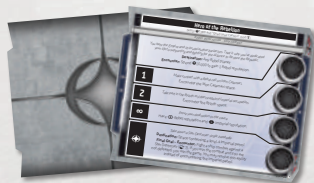
52 Cartas de Banco de Dados



21 Cartas de AI



4 Cartas de Referência



8 Cartelas de Ambição



3 Dados



4 Fichas de Débito



11 Fichas de
Contato Laranja



4 Fichas de Crédito 10,000,
4 Fichas de Dano, e 12 Fichas
de Objeto

USANDO ESTA ESPANSÃO

Antes de jogar usando esta expansão, adicione as seguintes cartas aos baralhos existentes:

- Cartas de Personagens
- Cartas de Encontro (**Nota:** substitua a carta de encontro de Takodana #10 do jogo base pela #10 desta expansão.)
- Cartas de Mercado
- Cartas de Banco de Dados

Todas as cartas nesta expansão têm o ícone Negócios Inacabados para distingui-las das cartas do jogo base Orla Exterior.



Ícone da
Expansão

PREPARAÇÃO

Ao usar esta expansão, faça as seguintes alterações nas regras de preparação na página 16 do Guia de Referência:

- **Mundos do Núcleo:** Ao construir o mapa, use as extremidades de mapa dos Mundos do Núcleo em vez das fornecidas no jogo base. Além disso, embaralhe o baralho de encontros dos Mundos do Núcleo e coloque-o perto de uma das extremidades. Ao configurar patrulhas, as patrulhas Rebelde e Sindicato começam no mesmo ponto de navegação na extremidade do *Spinward Core*, e as patrulhas Hutt e Imperial começam no mesmo ponto de navegação na extremidade do *Trailing Core*. Quando novas patrulhas são geradas, elas aparecem nesses mesmos espaços, respectivamente.

- **Contatos Laranjas:** Ao colocar fichas de contato em planetas, embaralhe as fichas de contato laranja e coloque **uma virada para baixo em cada planeta** (não em espaços de contato). Não os coloque nos espaços dos Mundos do Núcleo.
- **Cartas de Referência:** Dê a cada jogador uma das cartas de referência incluídas nesta expansão. Esta carta substitui o lado "Turno do Jogador" das cartas de referência do jogo base, mas os jogadores ainda podem achar úteis as seções "Formas de Ganhar Fama" e "Teste de Habilidade" no verso da carta de referência do jogo base.

O BANCO DE DADOS

Esta expansão adiciona muitas cartas ao banco de dados. Essas cartas funcionam exatamente como outras cartas de banco de dados e são adicionadas ao baralho em ordem numérica.

Os pontos no verso das cartas indicam quantas cópias existem de cada carta. No entanto, esta expansão adiciona cartas que tornam alguns desses pontos imprecisos, como segue:

- **Cada trabalho** agora tem **duas** cartas de resolução no banco de dados, embora algumas dessas cartas de banco de dados tenham apenas um ponto nelas. Quando uma carta de trabalho instrui um jogador a resolver uma carta de banco de dados específica, ele procura as duas cartas, embaralha-as e compra uma aleatoriamente.
- Agora há quatro cartas iniciais de carregamento (carta #91) e quatro cartas iniciais de trabalho (carta #92).

Exemplos de Preparação de Patrulhas e Planetas



REGRAS

“Eu nunca faço essa pergunta até depois de tê-la feito!”

—Han Solo

As seções a seguir descrevem as regras introduzidas por essa expansão.

Mundos do Núcleo

Esta expansão oferece aos jogadores a opção de visitar os Mundos do Núcleo da galáxia e até cruzar os Mundos do Núcleo para chegar ao extremo oposto da galáxia. Isso é feito encontrando um dos dois espaços dos Mundos do Núcleo: o *Spinward Core* ou o *Trailing Core*. Cada espaço dos Mundos do Núcleo é representado em uma extremidade de mapa.



Mundos do Núcleo

Cada um desses espaços é um espaço de **planeta** para todos os propósitos do jogo. Os jogadores podem se mover para esses espaços, **fazer ações de mercado** nesses espaços e realizar encontros nesses espaços.

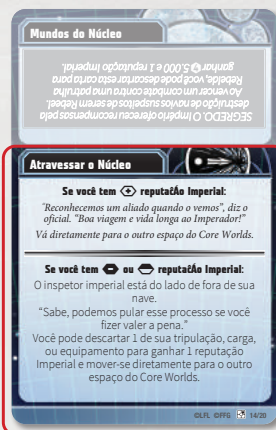
Encontros nos Mundos do Núcleo

Ambos os espaços dos Mundo do Núcleo compartilham um baralho de encontros. As cartas desse baralho representam as aventuras que um jogador tem enquanto visita ou passa pela região dos Mundos do Núcleo. Atravessar os Mundos do Núcleo pode ser perigoso, especialmente para jogadores com reputação Imperial negativa.

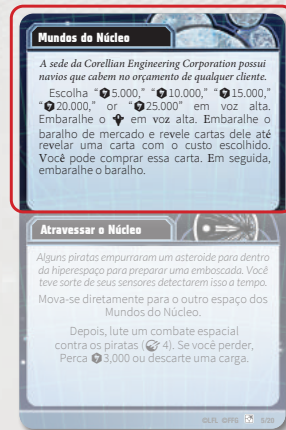
Durante o turno de um jogador, se ele escolher realizar um encontro em seu espaço enquanto estiver em um espaço dos Mundos do Núcleo, ele compra a carta do topo do baralho de encontros dos Mundos do Núcleo e a resolve.

Antes de um jogador realizar um encontro nos Mundos do Núcleo, ele deve anunciar se pretende cruzar para o outro lado da galáxia. Se eles pretendem cruzar, eles resolvem a seção “Atravessando o Núcleo” da carta de encontro dos Mundos do Núcleo.

Se eles não pretendem cruzar, ou não anunciam que pretendem cruzar, eles resolvem a seção “Mundos do Núcleo” da carta de encontro dos Mundos do Núcleo.

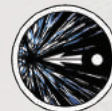


Encontro ao Atravessar o Núcleo



Encontro nos Mundos do Núcleo

A seção “Atravessar o Núcleo” das cartas de encontro dos Mundos do Núcleo fornece uma maneira para os jogadores se moverem diretamente para o espaço dos Mundos do Núcleo no outro lado da galáxia, desde que possam atender aos requisitos da carta. Esses requisitos podem ser difíceis de cumprir para jogadores com reputação Imperial negativa. Quando um jogador é instruído a “mover para o outro espaço dos Mundos do Núcleo”, ele move seu personagem para o espaço dos Mundos do Núcleo na extremidade oposta do mapa.



Há um ícone em cada espaço dos Mundos do Núcleo para lembrar os jogadores disso.

Ícone de Atravessar o Núcleo

Esclarecimentos sobre os Mundos do Núcleo

- Um jogador que se move de um espaço dos mundos do Núcleo para outro por meio de um encontro “Atravessar o Núcleo” **não** se moveu por nenhum outro espaço durante esse movimento.
- Ao determinar o jogador, espaço ou componente mais próximo, os jogadores não contam pelos Mundos do Núcleo.
- Ao resolver ícones de movimento de patrulha, as patrulhas não podem atravessar os Mundos do Núcleo. Eles não podem se mover de um espaço dos Mundos do Núcleo para o outro.

Fichas de Contato

“Se você viver o suficiente, verá os mesmos olhos em pessoas diferentes.” —Maz Kanata

As fichas de contato laranja fornecem uma variedade de personagens icônicos que os jogadores podem recrutar como tripulação ou caçar como recompensas. Como tripulação, esses contatos tendem a ser caros de empregar e, como recompensas, tendem a ser difíceis de derrotar.



Contato Laranja

Uma ficha de contato laranja é colocada em cada planeta durante a preparação, e os jogadores podem encontrar tais fichas como todos as outras fichas de contato, enquanto visitam o planeta onde a ficha está localizada.

Todas as outras regras que se aplicam às fichas de contato também se aplicam às fichas de contato laranja.

Contatos para Personagens dos Jogadores

Com a adição de novas cartas de personagem e fichas de contato, um jogador pode encontrar uma ficha de contato que corresponda à sua própria carta de personagem ou à de outro jogador. Quando isso acontece, o jogador descarta a ficha de contato **imediatamente**, sem resolver sua carta de banco de dados ou lutar contra o contato por uma recompensa. Em seguida, o jogador resolve um encontro diferente de sua escolha, como fazer um encontro no seu espaço ou com uma ficha de contato diferente.

Exemplo: Chewbacca encontra uma ficha de contato amarela virada para baixo em seu espaço e encontra a ficha de contato de Chewbacca. Chewbacca descarta aquela ficha de contato e escolhe, em vez disso, fazer um encontro no seu espaço.

Caçadas a Jogadores

Com a adição de novas caçadas e personagens, é possível que um jogador ganhe uma carta de caçada que corresponda à carta de personagem de um jogador. Como as fichas de contato que correspondem aos personagens em jogo são descartadas, um jogador que possui uma carta de recompensa pelo personagem de outro jogador não pode completar essa caçada localizando sua ficha de contato normalmente.

Em vez disso, o jogador com a caçada pode escolher, como encontro em seu turno, lutar contra aquele personagem se eles estiverem no mesmo espaço. Se estiverem no espaço de um planeta, travam um combate em solo. Caso contrário, eles travam um combate de naves. Se o jogador com a caçada **vencer o combate**, ele completa a caçada. Caso contrário, eles mantêm a caçada e podem tentar completá-la em um turno futuro.

Recompensas de Caçada a Jogadores

Quando um jogador completa uma caçada ao personagem de outro jogador, ele **ignora todas as recompensas e outros efeitos listados na carta de caçada**. Em vez disso, eles executam as seguintes etapas:

1. Ganhe 5,000.
2. Ganhe 1 de fama.
3. Se o jogador defensor tiver reputação negativa (☹) com uma ou mais facções, o jogador que completa a caçada escolhe uma dessas facções para ganhar reputação.
4. Se o jogador defensor tiver reputação positiva (😊) com uma ou mais facções, o jogador que completa a caçada escolhe uma dessas facções para perder reputação.

Depois de completar a caçada, a carta de caçada é removida do jogo.

Esclarecimentos sobre Caçada a Jogador

- Ao contrário de uma caçada por um contato, um jogador não tem a opção de capturar outro personagem de jogador.
- Um jogador não pode completar uma caçada a seu próprio personagem. No entanto, eles podem ganhar a carta de recompensa de seu personagem para evitar que outros jogadores tentem completá-la.

Trabalhos Multi-Jogadores

Alguns dos trabalhos desta expansão exigem que dois jogadores trabalhem juntos para completá-los. Um jogador com um desses trabalhos deve ter outro jogador em seu espaço enquanto estiver no destino especificado para tentar o trabalho. Durante o trabalho, se uma decisão precisar ser tomada, o jogador atual toma essa decisão. Se **qualquer** jogador envolvido no trabalho for derrotado durante o trabalho, o trabalho falhará.

Trabalhos com Oposição

Alguns dos trabalhos desta expansão permitem que um jogador tente obter créditos ou ativos de outro jogador. Cada um desses trabalhos lista uma perícia como “(oposta)” em sua lista de perícias, o que significa que ambos os jogadores testam essa perícia durante o trabalho. O melhor resultado para o jogador com o trabalho é que ele passe no teste e seu oponente falhe no teste.

Descartes da Ação de Mercado

Durante a etapa “Descartar uma Carta” (etapa 1) de uma ação de mercado, após o jogador atual descartar uma carta, ele pode optar por descartar uma segunda carta **do mesmo baralho de mercado**. Entretanto, eles **não** resolvem nenhum ícone de movimento de patrulha ou revelam ícones de contato (veja abaixo) na carta recém-revelada.

Ícones Revelar Contato

A maioria das cartas de mercado nesta expansão tem um ícone de revelar contato. Como os ícones de movimento de patrulha, o jogador atual resolve esse ícone quando a carta é virada para cima **depois que um jogador compra ou ganha uma carta** do mercado.



Ícone Revelar Contato

Cada ícone de revelar contato possui uma série de números. Quando um desses ícones for resolvido, se o número de jogadores no jogo estiver incluído na faixa de números exibida pelo ícone, o jogador atual deve escolher um contato voltado para baixo em seu planeta e virá-lo para cima, se possível. Eles não encontram esse contato, embora possam fazê-lo durante a etapa de encontro normalmente.



O ícone mostrado acima é resolvido apenas durante jogos com três ou menos jogadores, porque se lê: “1-3.”

Esclarecimentos sobre o Ícone Revelar Contato

- Se um jogador virar um contato que corresponda ao personagem de qualquer jogador, ele remove esse contato do jogo e vira outra ficha.
- Se um jogador não estiver em um planeta quando resolver um ícone de revelar contato, esse ícone não terá efeito.

Recursos Rotativos

Algumas cartas de mercado têm recursos em ambas as extremidades da carta. Cada uma destas cartas tem uma seta no canto superior esquerdo de um dos recursos indicando que este é o recurso inicial da carta.



Ícone de Recurso Inicial

Uma carta com duas cargas.

Quando um jogador compra ou ganha uma dessas cartas no mercado, ele paga o custo do recurso inicial e coloca a carta em um encaixe de modo que o recurso inicial fique visível e o outro ativo fique sob sua cartela de nave ou tabuleiro de jogador.



Quando um jogador compra ou ganha um recurso rotativo, ele o coloca em um encaixe de forma que o ícone do ativo inicial fique visível.

As habilidades na parte superior ou inferior da carta podem instruir o jogador a “girar esta carta”. Para fazer isso, eles giram o cartão 180 graus para que o outro recurso do cartão fique com o lado certo para cima. O cartão permanece no encaixe em que estava.

Esclarecimentos sobre Recurso Rotativo

- Se um jogador ganhar um recurso rotativo de outro jogador através de uma troca ou outro efeito de jogo, essa carta manterá a mesma orientação quando for transferida para o novo jogador.
- Se um recurso rotativo for descartado, ele será devolvido ao baralho apropriado na mesma orientação que todas as cartas desse baralho.

REGRAS OPCIONAIS

Esta seção contém regras opcionais para favores e ambições que os jogadores podem adicionar ao seu jogo. Os jogadores podem usar cada regra isoladamente ou ambas juntas. Os jogadores devem concordar em grupo sobre quais destas regras irão usar, se houver, antes do jogo começar.

Os favores permitem que os jogadores ofereçam assistência a outros jogadores, adicionando mais interação e negociação entre os jogadores. Os favores não afetam significativamente a duração do jogo.

As ambições adicionam metas de longo prazo para cada jogador que ele deve cumprir para vencer. Isto aumenta o tempo de jogo, mas fornece um arco de história para cada jogador.

FAVORES

Mesmo na cruel Orla Exterior, os concorrentes podem ser persuadidos a ajudar uns aos outros... por um preço.

Usando Favores

Um jogador pode solicitar favores aos seus adversários, mesmo que não estejam no mesmo espaço. Pedidos de favores podem ser feitos a qualquer momento, exceto depois que os dados forem lançados para um combate ou teste de habilidade. Cada jogador só pode receber um favor por turno.

Existem quatro favores que um jogador pode solicitar, como segue:

- **Conselho:** Escolha uma habilidade para ganhar em seu próximo teste de habilidade durante o turno atual. A habilidade escolhida deve ser do personagem ou tripulação do jogador que está concedendo o favor.
- **Estratégia de Combate:** Jogue um dado adicional em um combate envolvendo seu personagem ou nave.
- **Endosso:** Escolha uma facção com a qual o jogador que está concedendo o favor tenha reputação positiva (+). Você é tratado como tendo reputação positiva com a facção escolhida até o final do turno.
- **Atalho:** Ganhe +1 de hiperpropulsor (🚀) até o final do turno.

Se algum jogador concordar em conceder um favor, o jogador solicitante ganha o efeito desse favor. Se vários jogadores se oferecerem para conceder o favor, o jogador solicitante escolhe qual oferta aceitar.

Fichas de Débito

As fichas de débito representam uma promessa de um favor futuro a outro jogador.

Se usar a regra opcional de favores, cada jogador pega a ficha de débito que corresponde à cor do seu tabuleiro de jogador durante a preparação.



Ficha de Débito

Assim como os créditos, as fichas de débito podem ser negociados a qualquer momento durante o jogo. Um jogador pode até negociar fichas de débito que possui de outros jogadores.

Um jogador pode ganhar um favor de sua escolha de outro jogador, devolvendo-lhe a ficha de dívida desse jogador. O jogador que recebeu o token de dívida deve conceder o favor.

Negociando

Um jogador pode oferecer compensação a outros jogadores em troca de um favor. A compensação pode incluir fichas de dívida e créditos. Um jogador também pode oferecer bens ou negociar bens com outro jogador em seu espaço. Podem até oferecer promessas futuras, mas qualquer acordo que não possa ser imediatamente cumprido não é vinculativo.

Exemplo: Enfys Nest está resolvendo um trabalho e deve testar Tecnologia, que ela não possui. Ela oferece a Dengar 2.000 para usar sua habilidade técnica. Dengar faz uma contraproposta de 2.000 mais a ficha de débito da Enfys Nest, com a qual ela concorda. Ela dá sua ficha de débito e 2.000 para Dengar e ganha a habilidade Tecnologia para seu teste.

Esclarecimentos sobre Favor

- Os jogadores não podem solicitar favores a si mesmos.
- Os jogadores podem dar créditos a outros jogadores para não oferecer um favor a outro jogador. No entanto, esses acordos não são vinculativos.

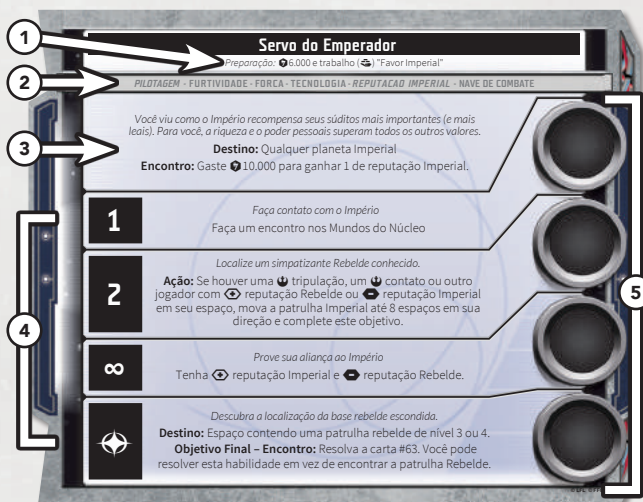
Ambições

As ambições fornecem a cada jogador um caminho para consolidar seu lugar como o ser mais famoso da Orla Exterior. Ao jogar com ambições, um jogador não ganha mais apenas por ganhar o número necessário de fama. Eles também devem completar uma série de objetivos para vencer o jogo.

Anatomia da Cartela de Ambição

Ao usar ambições, cada jogador tem sua própria planilha de ambições. As folhas de ambição têm várias partes.

1. **Instruções de Preparação:** Os créditos e outros benefícios que o jogador ganha durante a preparação.
2. **Visão Geral do Objetivo:** Um resumo das habilidades e outros requisitos para cumprir as metas desta cartela.
3. **Habilidades:** Habilidades adicionais que o jogador pode usar.
4. **Objetivos:** Requisitos que devem ser atendidos para que o jogador ganhe o jogo.
5. **Indicador de progresso:** Marcadores de objetivo são colocados nesses espaços para cada objetivo Concluído.



Preparação da Ambição

Antes da preparação, os jogadores concordam com um **REQUISITO DE FAMA**, que é a quantidade de fama necessária para vencer o jogo. As ambições aumentam a duração do jogo, portanto, um requisito de fama de 8 em vez de 10 deve ser usado, a menos que os jogadores desejem um jogo mais longo.

Durante a preparação, **os jogadores não ganham créditos iniciais**. Depois de todas as outras etapas de preparação padrão, coloque na mesa fichas de ambição aleatórias iguais ao número de jogadores **mais um** viradas para cima. Então, começando com o **último jogador** e

procedendo na **ordem inversa do turno**, cada jogador escolhe uma ficha de ambição dentre as disponíveis e a coloca ao lado de seu tabuleiro de jogador. Quando todos os jogadores tiverem escolhido uma ficha, remova a ficha restante do jogo.

Em seguida, cada jogador segue as instruções de configuração em sua planilha de ambições, cada uma delas fornecendo créditos iniciais e algum outro benefício, geralmente uma carta de mercado. Esses benefícios são adicionais às instruções de configuração de cada personagem. As folhas que fornecem cartas de mercado indicam em qual baralho de mercado a carta fornecida pode ser encontrada. Depois de procurar uma carta em um baralho, embaralhe esse baralho.

Objetivos de Ambição

Cada folha de ambição lista vários objetivos que um jogador deve cumprir para vencer o jogo. Cada objetivo é precedido por um dos seguintes, que indica quando durante o jogo esse objetivo pode ser concluído:

- **Traço (-):** Este objetivo pode ser completado a qualquer tempo.
- **Número:** Esses objetivos devem ser concluídos em ordem numérica. Por exemplo, um jogador deve completar um objetivo numerado "1" antes de poder completar um objetivo numerado "2".
- **Símbolo Infinito (∞):** Estes são objetivos contínuos que só serão concluídos enquanto seus critérios forem atendidos. Esses objetivos podem ser concluídos a qualquer momento, mas não serão mais concluídos se os critérios do objetivo não forem mais atendidos.
- **Símbolo de Fama (♦):** Este **OBJETIVO FINAL** só pode ser concluído depois que o jogador tiver uma quantidade de fama maior ou igual ao requisito de fama e tiver concluído todos os outros objetivos de ambição.

Alguns desses objetivos fornecem ao jogador uma habilidade de **Encontro**, que especifica como o objetivo é concluído. Estas metas também podem especificar um **Destino**. O jogador deve estar no destino especificado para resolver a habilidade de **Encontro** para esse objetivo. Se o encontro instruir o jogador a resolver uma carta de banco de dados, essa carta será resolvida da mesma forma que uma carta de banco de dados para um trabalho. Se o jogador for derrotado enquanto resolve aquela carta, o encontro falha e o jogador deve tentar novamente num turno futuro.

Quando um jogador completa um objetivo, ele coloca uma ficha de objetivo em sua cartela de ambição, no espaço do indicador de progresso daquele objetivo. Se o jogador não atender mais aos critérios para um objetivo com símbolo de infinito (∞), ele removerá a ficha de objetivo do espaço do indicador de progresso desse objetivo.

Quando um jogador tem **todos** os seus objetivos de ambição concluídos e atende ao requisito de fama, ele ganha o jogo!

REGRAS PARA JOGO SOLO

Ao usar esta expansão para um jogo solo, as seguintes regras se aplicam:

- **Preparação:** Durante a preparação remova "Disable Comms Network," "Honest Robbery," "Sail Barge Sabotage," e "Snatch and Grab" do baralho de mercado de trabalho (👤). Remova a carta 11 do baralho de encontro de The Ring of Kafrene/ Takodana.
- **Preparando o baralho de IA:** Cada personagem tem sua própria carta de IA exclusiva. Durante a preparação, escolha um personagem contra quem jogar e prepare seu baralho de IA de acordo com a carta do banco de dados com a qual ele inicia o jogo:
 - **#90:** Siga as instruções de "Preparação" em "Oponentes de IA do Caçador de Recompensas" à direita.
 - **#91 or #92:** Embaralhe a carta de IA do personagem nas cartas de IA do jogo base numeradas 1, 2, 6, 7 e 9 no canto inferior direito.
- **Mundos do Núcleo:** O jogador da IA não pode atravessar os Mundos do Núcleo.
- **Descartando do mercado:** Antes de comprar uma carta do mercado, o jogador da IA pode descartar **até duas cartas** de acordo com as regras da etapa 1 de "Compra" na página 19 da Referência de Regras.
- **Carga com patrulha como destino:** O jogador da IA não compra carga com uma patrulha como destino.
- **Carga rotativa:** Quando o jogador da IA entrega uma carga que gira, ele gira aquela carta e move sua ficha de objetivo para o novo destino.
- **Revelar ícones de contato:** Quando o jogador da IA resolve um ícone de contato revelado após comprar uma carta no mercado, ele vira a ficha de contato voltada para baixo em seu planeta com a classe mais baixa (menos pontos no verso) voltada para cima. Se houver mais de uma ficha elegível da mesma classe, escolha uma aleatoriamente.
- **Contatos para personagens de jogadores:** Se um jogador de IA revelar uma ficha de contato que corresponda ao personagem de um jogador, descarte essa ficha e repita a instrução que fez com que a ficha fosse revelada.
- **Favores:** A regra opcional de Favores não é utilizada.
- **Ambições:** Se estiver jogando com ambições, o jogador de IA não usa uma cartela de ambição. Em vez disso, eles começam o jogo com 6.000 e deve ganhar dois pontos de fama adicionais para vencer o jogo. Para escolher sua cartela de ambições, compre duas e escolha uma para usar.

Cacador de Recompensas como IA

Agora você pode enfrentar os caçadores de recompensas mais temíveis da galáxia durante seus jogos para um jogador usando o novo deck de IA dos caçadores de recompensas.

Preparação

Para preparar um jogo usando o o baralho de IA do caçador de recompensas, siga a configuração padrão para um jogo solo com as seguintes alterações:

- Escolha um personagem que inicie o jogo com a carta do banco de dados #90 como jogador da IA.
- Embaralhe a carta de IA do personagem escolhido no baralho de IA do caçador de recompensas (cartas de 1 a 5). Devolva todas as outras cartas de IA para a caixa do jogo.
- O jogador da IA escolhe o G-1A Starfighter como nave inicial.

Como Jogar

O baralho de IA do caçador de recompensas funciona da mesma forma que o baralho de IA do jogo base. Para resolver o turno do jogador da IA, compre a carta do topo do baralho da IA e resolva-a, começando do topo e descendo.

Cacadores de Recompensas

Todas as cartas de IA do caçador de recompensas instruem o jogador da IA a se mover em direção ou encontrar um alvo de caçada. Um alvo de recompensa é um personagem, tripulação ou contato que corresponde a uma das caçadas do jogador da IA. Se o jogador da IA tiver uma caçada que não corresponda a nenhum personagem, tripulação ou ficha de contato voltada para cima no mapa, a ficha de contato voltada para baixo mais próxima que corresponda à classe dessa caçada (branca, verde, amarela ou laranja) será considerada correspondente a essa caçada.

Quando o jogador da IA tem vários alvos de caçada, o jogador da IA usa a seguinte prioridade:

1. Personagem
2. Tripulação
3. Contato com face para cima da classe mais baixa (menos pontos)
4. Contato com face para baixo da classe mais baixa (menos pontos)

Se houver vários alvos de caçada com a mesma prioridade, o jogador da IA escolhe o mais próximo. Se dois alvos de recompensa com a mesma prioridade estiverem à mesma distância, o jogador de IA escolhe um desses alvos aleatoriamente.

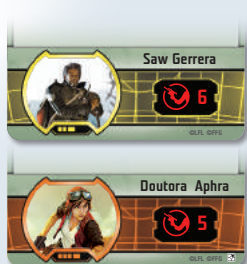
Encontros

A forma como o jogador de IA resolve um encontro com um alvo de caçada é determinada pelo tipo do alvo. Cada encontro resulta no jogador da IA resolvendo uma **CAÇADA SEM OPOSIÇÃO** ou uma **CAÇADA COM OPOSIÇÃO**, ambas descritas posteriormente.

Existem três tipos de encontros para o jogador caçador de recompensas da IA, que são resolvidos da seguinte forma:

- **Fichas de Contato:** O jogador da IA pode encontrar fichas de contato voltadas para baixo e para cima. Ao encontrar uma ficha de contato voltada para baixo, eles viram essa ficha para cima. Se o contato corresponder a uma de suas caçadas, ele resolve uma **caçada sem oposição**. Caso contrário, o encontro termina.
- **Cartas de Tripulação:** Se houver uma tripulação no espaço do jogador da IA que corresponda a uma de suas caçadas, ele poderá encontrar essa tripulação. Se essa tripulação pertencer a outro jogador, esse jogador pode optar por proteger a sua tripulação. Se decidirem proteger sua tripulação, o jogador de IA resolve uma **caçada com oposição**. Caso contrário, resolve uma **caçada sem oposição**.
- **Cartas de Personagem:** Se o jogador da IA estiver no mesmo espaço que um jogador cujo personagem corresponde a uma das caçadas do jogador da IA, ele poderá encontrar esse personagem resolvendo uma **caçada com oposição**.

Exemplo de Caçador de Recompensas



Cartas de Caçada de Boba Fett



Boba Fett é um jogador da IA e tem Saw Gerrera (amarelo) e Doutor Aphra (laranja) como alvos de caçada. Boba Fett está em Tatooine e tem a instrução “Mova-se em direção a um alvo de caçada (personagem, tripulação ou contato)”.

- O jogador humano interpreta a Doutora Aphra, por quem Boba Fett tem uma caçada correspondente.
- As fichas de contato laranja voltadas para baixo não correspondem à caçada laranja “Doutor Aphra” de Boba Fett porque o personagem do Doutor Aphra está em jogo.

- As fichas de contato de Hera Syndulla e Chewbacca estão voltadas para cima, portanto não correspondem à caçada amarela de Boba Fett.
- Saw Gerrera não é uma tripulação ou um contato virado para cima em nenhum lugar do mapa, então o contato amarelo virado para baixo em Nal Hutta corresponde à recompensa amarela de Boba Fett.

Como os personagens têm maior prioridade do que os contatos voltados para baixo, Boba Fett avança em direção à Doutora Aphra.

Cacada sem Oposição

Ao resolver uma cacada sem oposição:

1. Remova o contato ou tripulação encontrada do jogo.
2. O jogador da IA ganha a Recompensa de Eliminação na carta de caçada que corresponde ao contato ou tripulação encontrada e resolve o texto “Depois que você ganhar uma recompensa desta carta”.
3. O jogador da IA sofre dano em seu personagem igual ao  na carta de caçada ou em sua nave igual ao  na carta de caçada.

Cacada com Oposição

Para resolver uma caçada com oposição, o jogador da IA trava um combate contra o jogador cujo personagem ou tripulação corresponde à caçada do jogador da IA. Se ambos os jogadores estiverem no espaço de um planeta, eles travam um combate em solo. Caso contrário, eles travam um combate de naves.

Ao resolver este combate, siga os passos do combate normalmente. O jogador da IA é o atacante e todas as suas habilidades são ignoradas, exceto aquelas que aumentam seu valor de combate, vida ou casco.

Se o defensor vencer o combate, o jogador da IA descarta a carta de caçada do personagem ou tripulação que encontrou.

Se o jogador da IA vencer o combate, ele resolverá de acordo com o tipo de encontro a seguir:

- **Tripulação:** A carta de tripulação é removida do jogo. O jogador da IA ganha a Recompensa de Eliminação na carta de caçada correspondente àquela tripulação e resolve o texto “Depois que você ganhar uma recompensa desta carta”.
- **Personagem:** O jogador da IA ganha  5.000 e 1 de fama, independentemente da recompensa na carta de caçada. Remova a carta de caçada do jogo. Então, o jogador da IA ganha ou perde reputação da seguinte forma:
 - Se o jogador defensor tiver reputação negativa () com uma ou mais facções, o jogador da IA ganhará uma reputação com uma dessas facções de sua escolha, mas você deverá escolher uma facção com a qual o jogador da IA não tenha reputação positiva, se possível.
 - Se o jogador defensor tiver uma reputação positiva () com uma ou mais facções, o jogador da IA perderá uma reputação com uma das facções de sua escolha.

Exemplo de Cacada sem Oposição



1. O jogador da IA de Boba Fett tem “Ahsoka Tano” como alvo da caçada e encontra a ficha de contato de Ahsoka Tano em Tatooine.
2. Boba Fett completa sua caçada removendo do jogo a ficha de contato de Ahsoka Tano.
3. Boba Fett ganha a “Recompensa de Eliminação” por sua caçada.
4. Boba Fett resolve o texto “Depois de ganhar uma recompensa desta carta” da sua carta de caçada, o que faz com que ele perca 1 de reputação Rebelde e remova a caçada do jogo.
5. Boba Fett sofre dano igual ao  na carta de caçada e é derrotado, o que faz com que ele perca  3.000.

Esclarecimentos sobre IA do Caçador de Recompensas

- O jogador da IA não pode comprar a carta de trabalho “Procurado” ou a carta “Information Broker” do baralho do mercado de caçada. Quando instruído a comprar do baralho do mercado de caçada, o jogador da IA descarta qualquer uma dessas cartas se for a carta do topo do baralho do mercado de caçada.
- Quando o jogador da IA resolve um ícone de revelação de contato após comprar uma carta, o jogador da IA revela um contato que corresponde à classe de uma de suas caçadas, se possível.
- Se uma habilidade da IA revelar um contato que corresponda a um personagem em jogo, descarte esse contato e repita o efeito que revelou esse contato, se possível.
- Jogadores da IA não podem proteger sua tripulação.
- Quando o jogador da IA é instruído a descartar a carta do topo do baralho de mercado e ganhar créditos, ele não está comprando aquela carta de carga, então a IA não resolve nenhum ícone na próxima carta revelada.

Usando Múltiplos Oponentes de IA

Esta expansão permite que você jogue um jogo solo usando vários oponentes de IA. Para fazer isso, execute a configuração de um personagem caçador de recompensas (começa com o cartão do banco de dados #90) e um personagem não-caçador de recompensas (começa com o cartão do banco de dados #91 ou #92) e determine aleatoriamente uma ordem de turno para esses jogadores – você ainda começa o jogo como o primeiro jogador. O primeiro jogador da IA na ordem do turno começa o jogo com 6.000 e o outro começa com 8.000.

Para jogar, resolva o turno de cada oponente da IA separadamente, comprando cartas de IA do baralho apropriado (o baralho da IA do caçador de recompensas para o personagem caçador de recompensas e o baralho de IA do jogo base para o outro personagem). Acompanhe os créditos e ativos de cada jogador de IA separadamente. Ambos os jogadores da IA estão competindo com você e entre si para serem os primeiros a atingir a quantidade de fama necessária.

Após cada um dos seus turnos, compre e resolva uma carta de IA do baralho de cada jogador da IA na ordem do turno. Então, o jogo passa de volta para você.

Exemplo de Caçada com Oposição



1. O jogador da IA de Boba Fett tem “Doutora Aphra” como alvo e a encontra em Tatooine.
2. Boba Fett e a Doutora Aphra travam um combate em solo. Boba Fett vence com 3 de dano em seus dados contra 2 de dano da Doutora Aphra.
3. Como a Doutora Aphra é controlada por um jogador, Boba Fett ignora a recompensa por sua recompensa e, em vez disso, ganha 5.000 e 1 de fama.



4. Doutora Aphra tem reputação Hutt negativa, então Boba Fett ganha 1 de reputação Hutt.
5. Doutora Aphra tem reputação Imperial positiva, então Boba Fett perde 1 de reputação Imperial.
6. A carta de caçada de “Doutora Aphra” é removida do jogo.
7. Ambos os jogadores sofrem danos no combate.

ESCLARECIMENTOS SOBRE A EXPANSÃO

- **“Broken Arm,” “Encrypted Message,” “Priority Delivery,” and “Structural Damage”:** Ao ganhar uma dessas cartas, se não tiver um encaixe vazio do tipo apropriado, você deve descartar outra carta para criar um espaço vazio.
- **Cad Bane:** Esclarecimentos sobre a habilidade de Cad Bane:
 - Quando você “ganha 1 de fama adicional” com uma habilidade, a habilidade de Cad Bane não reduz essa fama.
 - *Exemplo: Cad Bane tem a modificação “Torpedos de Prótons” em sua nave quando ele destrói uma patrulha com uma recompensa de 1 de fama. Cad ganha 1 de fama pela patrulha mais 1 de fama pelos “Torpedos de Prótons”, reduzido em um por sua habilidade, para um ganho líquido de 1 ponto de fama e 5.000.*
 - Se uma habilidade diz “você tem X fama adicional”, essa fama não é afetada pela habilidade de Cad.
 - Se um efeito reduzir as recompensas de uma recompensa, trabalho ou carga para 0, isso não afetará os créditos que Cad ganha com sua habilidade.
- **Dengar:** Se Dengar tiver a carta de equipamento “Rifle Blaster IQA-11”, a habilidade de Dengar de reduzir o dano é aplicada primeiro, e se o dano recebido ainda for maior que dois, o total é reduzido para dois pela habilidade do rifle blaster.
- **Espaços de contato vazios:** Planetas sem uma ficha de contato laranja (incluindo espaços de Mundos do Núcleo) são espaços de contato vazios para fins de efeitos de jogo que se referem a tais espaços.
 - *Exemplo: Maz Kanata está no espaço Spinward Core quando deve descartar sua tripulação “Chewbacca”. A ficha de contato “Chewbacca” deve ser colocada voltada para cima no planeta mais próximo com um espaço de contato vazio, portanto, é colocada voltada para cima no espaço Spinward Core.*
- **Vida Restante:** A “vida restante” de um personagem é a vida desse personagem menos o número de danos sofridos por esse personagem.
- **Hondo Ohnaka:** As fichas de objetivo colocadas nos recursos de Hondo permanecem nessas cartas mesmo que Hondo vira a sua carta de personagem.
- **Lando Calrissian:** Ao resolver a carta de encontro de Lando, você pode rolar novamente seu dado usando a habilidade da tripulação de Lando. Se você obtiver um resultado em branco durante este encontro e Lando for sua única tripulação, você deverá descartar Lando.
- **Reputação:** Embora um jogador seja “tratado como tendo” uma reputação diferente de sua reputação real, esse jogador ignora qualquer reputação ganha ou perdida com aquela facção.

CRÉDITOS

Expansion Design and Development: Tony Fanchi and Corey Konieczka

Producer: Jason Walden

Technical Editing: Adam Baker

Editing: Michael Gernes

Proofreading: Allan Kennedy

Board Game Manager: Chris Winebrenner-Palo

Expansion Graphic Designer: Michael Silsby

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Darren Tan

Interior Art: Piotr Arendzikowski, Tiziano Baracchi, Ignacio Bazán Lazcano, Natalie Bernard, Michael Berube, Sara Biddle, Cassandre Bolan, Marius Bota, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Caravan Studio, JB Casacop, Anna Christenson, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Anthony Devine, Florian Devos, Alexandr Elichev, Logan Feliciano, Aurore Folny, Tony Foti, Michele Frigo, Mariusz Gandzel, Blake Henriksen, Audrey Hotte, Kory Lynn Hubbell, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Romana Kendelic, Alex Kim, William Koh, Robert Laskey, Chris Metcalf, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Borja Pindado, Claudio Pozas, Vlad Ricean, Martin de Diego Sádaba, Adam Schumpert, Stephen Somers, Angela Sung, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Christer Wibert, Andreas Zafiratos, Timothy Ben Zweifel.

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Calli Oliverius

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger and Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Lucasfilm Limited

Licensing Approvals: Chris Gollaher and Brian Merten

Playtesters

Sean Abbott, Alex Almond, Rob Almond, Tim Bailey, Simone Biga, Kathy Bishop, Dane Brower, Katy Burton, Paul Carlson, Michael Carney, Micah Crosley, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Benjamin Dyken, Jennifer T. Dyken, Peta Dyken, Richard A Edwards, William Edwards, Julia Faeta, Molly Glover, Caleb Grace, Aaron Haltom, Patrick Helfrich, Anita Hilberdink, Joseph Karamitsios, Leila Kennedy, Matthew Lansdowne, Scott Lewis, Craig Lincoln, Emile de Maat, Xavier Marleau, Scott Marlow, Andrea Marmiroli, Judson MacCaull, Kandice Nelson, Angelic Phelps, Joe Phelps, Katie Picotte, Zap Reicken, Caroline Seabrook, Dave Seefeldt, Rachael Sims, and Kevin Van Sloun.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.